

Noism1『PLAY 2 PLAY—干渉する次元』

創作過程について（2007 初演時より）

金森 穰

今回この作品を創作するにあたり、私が始めにコラボレーター達（建築家／音楽家／ファッションデザイナー）に伝えたことは、[PLAY] という曖昧なキーワード、ただそれだけでした。劇場舞台と言う特殊な場、その空間に存在する身体に対して、各々の専門的立場から考えて、創りたいもの、提示したいこと、行ってみたい実験を、殆ど「自由にどうぞ」と伝えた様なものでした。

当然「もっと具体的なイメージを」や「何をしたいのか解らない」と言う不安の声も出ましたが、私はあえてそこで「やってみたいこと、やりたいことをおっしゃって下さい」と伝えました。しかしこの時点で私の中のキーワードは既に [干渉] となっていました。なぜならそれは、各々専門的立場から提案されてくる要素が [干渉] することでしか生まれない出来事を生み出すことが、今回の創作に於ける私なりの実験、企画意図だったからです。それは私が今まで行ってきた様な、演出振付家が主体の創作過程＝空間／衣裳／音楽のコラボレーターに対し、自らの内にあるテーマや、イメージに即したものを要求することではなく、あくまでもコラボレーター達が、各々の専門分野から見た身体と言うものをまず聞き出し、そして互いに意見し合い挑戦し、時代を共存することによってしか生まれることのない、現代に於ける総合芸術＝舞台芸術の可能性を開示することが、今回私が目指したコラボレーションの形だったのです。

するとまず建築家が「舞台芸術に於ける正面性を問い直す実験を行いたい」と言い、音楽家が「今最も惹かれるのは音の重奏、特に声の重奏である」と言う。そしてファッションデザイナーは「Noism の自由に動く身体達に制約を与えたい」と言い、各々の分野から制約や実験を提案してきました。ここで既に私の中にあつた [干渉] というキーワードが、私だけのものではなくなり、我々のメインキーワード、コラボレーションの必然となってきました。そこで私が [干渉／パラレルワールド／マイクロ&マクロ／表裏／バタフライ効果／自由&制約] という様な第2段階の共通キーワードを彼らの提案から読み取り、それを彼らに提案し、各々独自にリサーチや創作を始め、美術、音楽、衣裳が表記の順に新潟に納品されてきました。当然私とNoismメンバーも、コラボレーター達が何かを提案してくる前に、[PLAY] をコンセプトとした動きのマテリアルを幾つか創り上げ始めていました。その後第2段階のキーワードや、コラボレーター達からの提案（音楽）や、実験（空間）、制約（衣裳）や挑戦（Noismの歴史）という [干渉] を経て、今回のこの身体的出来事が必然的に生み出されて行ったのです。

Noism1『PLAY 2 PLAY—干渉する次元』 改訂版再演に際して（2013 年再演時より）

金森 穰

2010 年冬から、Noism1 は年間 2 つのプログラム（冬と春）のうち、冬のプログラムを改訂再演プログラムとして来ました。そこには 2004 年の設立時から年間 2 本の新作を発表し続けるうちに、舞踊団としてのレパートリーが増えて来たこと、初演時の上演回数が少なかったこと、年 2 本の新作を創る予算がなくなったこと、演出振付家として私自身が作品にもっと手を加えたかったこと等、様々な要因がありますが、中でも活動を続けるうちに大きくなってきた要因は、Noism に所属する舞踊家達の入れ代わりにあります。

1 つの舞踊団に於いて、世代を超えて上演される作品を持つことは、集団性を維持／持続させる上でとても重要なことです。彼らは過去に創作された作品を通して舞踊団の歴史と向き合い、過去に創られた振付を通して当時在籍した舞踊家達と向き合うこととなります。その過程に於いて彼らは過去に思いを馳せ、過去との干渉を通じて現在の自己を見出し、何を受け継ぎ、何を革新して行くべきかという、芸術文化に於ける命題と向き合うことになるのです。

現在 Noism1 に所属している舞踊家で、『PLAY 2 PLAY』を踊ったことがあるのは、井関佐和子ただ一人です。作品が 6 年前に初演された事からもお判りの様に、現在 Noism1 には 6 年以上在籍している舞踊家が井関以外にはいません。それは技術の継承や、経験値に差異が生じることなどから、舞踊団として憂慮すべき自体であるかもしれませんが、設立 3 年目に私が『PLAY 2 PLAY』を創作したときの裏テーマ（表題やコンセプトにはない）が、退団して行く舞踊家達への「送別」であったことを思えば、Noism という舞踊団にとって、メンバーとの出会いと別れは常に活動の必然としてそこにあったといえるのです。

人は誰しも他者との関係性の裡にあります。身体的諸感覚を駆使し、他者から影響を受け、影響を与え続けています。しかし人が自己を形成する上で不可欠な他者とは、実在する他者に限りません。今は実在しない死者としての他者、人生に於いて一度も出会うことのない人類としての他者、インターネットに象徴される仮想空間に於ける他者、それら想念としての他者との関係性の裡にも、人は存在し、自己は形成されているのです。

しかし 3.11 以降現代の我々は、体感出来ない環境汚染に怯え、たった 70 年前を想起することを忘れ、国際社会に於ける隣人との関係性は緊張に包まれています。我々は今一度自らの身体感覚について考察し、その深き精神性の裡に自己を見据え、そして他者と向き合う必要があるのではないのでしょうか。

本作品『PLAY 2 PLAY』の改訂版再演が、その一助となれば嬉しく思います。